Вихователь-МЕТОДИСТ ДОШКІЛЬНОГО закладу
№12 ГРУДЕНЬ 2017

ЗАСТОСОВУЄМО ІКТ | *комп'ютер в освітньому процесі*

Комп'ютер для дошкільників: забаганка чи потреба часу?

Олена НОЧВІНОВА,
науковий співробітник відділу засобів навчання та обладнання Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти»

Добігає кінця 2017 рік і, здавалося б, вже давно суспільство вирішило, що комп'ютерним технологіям у закладі дошкільної освіти — бути. Однак серед педагогів і батьків досі точаться суперечки про переваги прогресивної і традиційної освіти, користь і шкоду, яку можуть завдати дітям комп'ютерні гаджети. Спробуємо розібратися: чи справді настільки страшний комп'ютер, як його малюють?

Останні педагогічні дослідження свідчать, що головна проблема дошкільної освіти — зниження динамічності й привабливості процесу пізнання. Збільшується кількість дітей, які втрачають позитивну мотивацію до занять. Потім вони не хочуть вступати до школи, а це зрештою впливає на рівень успішності. Цілком слушно виникає запитання: «Як же виправити таку ситуацію?».

Розв'язання проблеми підказує саме життя: науково-технічний прогрес спонукає впроваджувати в освітній процес закладу дошкільної освіти сучасні технології, зокрема електронні засоби навчання.

Жоден із нас уже не може уявити себе без мобільного телефона, смартфона, комп'ютера чи ноутбука. І якщо раніше ми отримували інформацію лише з книжок, періодичної преси й телевізора, то нині всі ці функції об'єднав у собі персональний комп'ютер. Це технічний засіб навчання і зв'язку, який **просто треба прийняти.**

Комп'ютер розширює горизонти для ознайомлення дитини з навколишнім світом і при цьому дає їй змогу відчувати себе **активним суб'єктом** пізнавальної діяльності. Які ще переваги має застосування комп'ютера в закладі дошкільної освіти?

Оцінюємо розвивальні можливості

В освітньому процесі закладу дошкільної освіти найліпше використовувати комп'ютер як засіб:

- *навчання* — вчити дітей читати, писати, рахувати;
- *розвитку* — розвивати мислення, уяву, увагу, пам'ять, мовлення тощо.

Робота за комп'ютером підвищує швидкість реакції, вправляє у спритності й посидючості, розвиває дрібну моторику рук, зорово-моторну координацію. Під час виконання освітніх завдань діти вчаться аналітично мислити в нестандартній ситуації, класифікувати та узагальнювати поняття, досягати поставленої мети.

Під час підготовки до заняття варто віддавати перевагу ігровим завданням та методикам, оскільки вони відповідають провідній діяльності дітей дошкільного віку — ігровій.

Комп'ютерні засоби допомагають педагогам зробити заняття цікавішим, різноманітнішим, насиченішим. Вони дають змогу регулювати освітні завдання за ступенем складності та підвищувати інтерес дитини до навчання.

Комп'ютер не замінює вихователя. Він може стати ефективним дидактичним засобом у руках вдумливого педагога і «взяти на себе» частину його роботи за умови, що педагог ретельно добиратиме завдання й ігри за змістом освітнього матеріалу, які відповідатимуть рівню розвитку та підготовки дітей. Тож педагогу слід добре орієнтуватися в різноманітності комп'ютерних ігор і знати, де їх знайти або як створити самому.

У сучасному інформаційному суспільстві дитина, яка обізнана з електронними засобами навчання, як правило, почувається комфортніше. Саме тому Базовий компонент дошкільної освіти передбачає необхідність ознайомлювати дітей із комп'ютером та формувати в них основи комп'ютерної грамотності.

Пізнаємо комп'ютер зі «Смайликом»

Для реалізації змісту освітньої лінії «Комп'ютерна грамота» варіативної складової Базового компонента дошкільної освіти створено парціальну програму з формування основ комп'ютерної грамотності у дітей старшого дошкільного віку «Смайлик» (*далі* — програма; автор — Ірина Резніченко). Програма передбачає вивчення **36 тем**, за якими педагоги мають побудувати заняття на основі ігрової діяльності та ігрових завдань.

Структура програми

Програма складається з пояснювальної записки, яка визначає основні завдання, концептуальні засади побудови та структуру програми, а також чотирьох **розділів**:

- Комп'ютер як сучасний засіб освітнього впливу на дітей старшого дошкільного віку.
- Освітні завдання за тематичними блоками.
- Шляхи практичної реалізації програмових завдань.
- Орієнтовні показники розвитку маленького користувача.

У додатку до програми подано зразки комплексів **вправ зорової гімнастики.**

Програмові вимоги

Відповідно до вимог програми у дитини мають сформуватися елементарні уявлення про основні складові комп'ютера, початкові навички користувача, роботу системи Windows та особливості роботи у графічному редакторі Paint. Також дитина має ознайомитися з правилами безпечного користування комп'ютером та можливими чинниками його негативного впливу на здоров'я людини.

Значну частину часу програма відводить на **заохочення дітей** використовувати комп'ютерні ігри, аби за їх допомогою:

- *вивчати* прості математичні поняття, явища природи;
- *формувати* уявлення про об'єкти, предмети, власний організм;
- *розв'язувати* практичні завдання, проблемні ситуації;
- *виконувати* ігрові завдання на розвиток —
  - сприймання;
  - уваги;
  - зорової та слухової пам'яті;
  - образного та асоціативного мислення;
  - мовлення;
  - початкових навичок читання.

У межах програми педагоги ознайомлюють вихованців **з інтернетом**, навчають за його допомогою здобувати потрібну інформацію про навколишній світ.

Діти також мають навчитися розмірковувати, знаходити оптимальний спосіб розв'язання ігрового завдання, планувати свою діяльність, передбачати можливий результат.

Навчаємося, граючи

Спрямувати діяльність дошкільників на досягнення дидактичної мети, а заодно й задовольнити їхню природну потребу в грі можна за допомогою комп'ютерних ігор. Вони навчають гравців дотримуватися правил, планувати свої дії, доводити розпочате до кінця, набувати чи вдосконалювати ті чи ті навички. Коли дитина виграє, вона почувається впевненішою в собі та вправнішою.

Передувати комп'ютерним іграм мають ігри зі звичайними іграшками й предметами-замінниками

Комп'ютерні VS Традиційні ігри

Під час комп'ютерних ігор діти здебільшого оперують символами і знаками, тож мають бути психологічно та фізично готовими до такої діяльності. Підготувати їх до роботи за комп'ютером допоможуть традиційні ігри з опорою на реальний предмет чи реальні дії.

Комп'ютерні ігри не слід ізолювати від решти освітнього процесу. Їх доцільно пропонувати дітям поряд із традиційними іграми й навчанням. Зрештою комп'ютерні ігри не замінюють звичайних ігор і занять, а доповнюють їх, входять у їх структуру, завдяки чому збагачують освітній процес новими можливостями.

За допомогою комп'ютерних ігор діти мають здобувати ті знання, вміння чи навички, які у звичайних умовах і за допомогою традиційних засобів дидактики зрозуміти або засвоїти складно чи неможливо.

Види комп'ютерних ігор

Комп'ютерні ігри умовно можна поділити на:

- *навчальні* — сприяють набуванню дітьми знань, умінь і навичок;
- [illegible] спрямовані на розвиток психічних процесів;
- *діагностичні* — розроблені для визначення рівня розвитку в дітей розумових здібностей, пам'яті, уваги тощо;
- *розважальні* — створені для розваги, конкретної мети немає.

Обирати ліпше комп'ютерні ігри, які розробляли програмісти, педагоги і психологи **з урахуванням вікових особливостей** дітей, закономірностей їхнього навчання, виховання й розвитку.

Остерігаємося ігроманії

Ігрова діяльність дітей за комп'ютером потребує контролю з боку дорослих. Адже в разі підвищеного інтересу до комп'ютерних ігор дошкільникам загрожує психологічна залежність від віртуальної дійсності — так звана ігроманія.

Як розпізнати

Основними **ознаками** ігроманії є:

- глибока залученість у гру, надання їй завеликого значення;
- зміна кола інтересів, постійні думки про гру, переживання й уявляння ситуацій, що стосуються гри;
- небажання самостійно припинити гру;
- стан психологічного дискомфорту, роздратування, занепокоєння, що виникає через короткий проміжок часу;
- поступове збільшення тривалості гри;
- періодичний стан напруження, що супроводжується ігровим «драйвом»;
- зниження здатності чинити опір спокусі — навіть якщо дитина обіцяє більше не грати, все одно повертається до гри.

Ігроманія (лудоманія, гральна залежність)
хвороблива пристрасть до азартних, зокрема комп'ютерних, ігор, заключна стадія якої — затьмарення свідомості та божевілля

Як запобігти

Аби уникнути ігроманії, педагоги мають проводити роз'яснювальну роботу насамперед із батьками дитини. Їм слід пояснювати переваги комп'ютерних ігор та проблеми, що можуть виникнути в разі надмірного захоплення ними. А ще наголосити на умовах, які слід створити для роботи з комп'ютером, щоб не нашкодити здоров'ю.

Вимоги до організації навчання дітей дошкільного віку передбачає Санітарний регламент для дошкільних навчальних закладів, затверджений наказом МОЗ від 24.03.2016 № 234.

Батькам важливо дотримуватися таких **порад**:

- *обмежити* час роботи дитини за комп'ютером;
- *ретельно добирати* комп'ютерні ігри;
- *не дозволяти дитині грати* в ігри, де є агресія, насильство;
- *пояснювати* дитині, що комп'ютер потрібно використовувати передусім для роботи, а не для гри.
- *не ставити* комп'ютер у дитячій кімнаті, аби запобігти безконтрольному його використанню.

Отже, впровадження комп'ютерних програм та ігор у практику закладу дошкільної освіти дає змогу:

- *поєднувати* інноваційні дидактичні функції комп'ютера з можливостями традиційних засобів навчання;
- *збагачувати й наповнювати* освітній процес новими формами роботи;
- *створювати* інноваційні методики, що сприятимуть ефективному засвоєнню дітьми знань, умінь та навичок.

Усі статті номера
пошук у журналах, книгах і законах
1 хв. для читання
Додати в корисне
Аби роздрукувати статтю, оформте передплату
Аби завантажити статтю, оформте передплату
Зміст Корисне Теми Номери Видання

Комп'ютер не просто забаганка. Це сучасний засіб навчання, який урізноманітнить і зробіть цікавішим освітній процес. Головне — не боятися змін і сміливо користуватися новітніми технологіями, якщо вони створені на благо.

Чи була корисною стаття? :-((:-(:-| :-) :-))

електронний журнал

Е-журнал: хочеш гортаєш, хочеш друкуєш

створення мультфільму

Створюємо «пластиліновий» мультфільм: крок за кроком

пам'ятка для педагога

Як знизити шкідливість комп'ютера

Не прочитано

Погортати Зберегти Роздрукувати

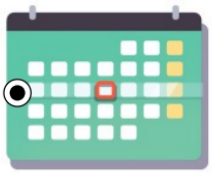
Вихователь-МЕТОДИСТ ДОШКІЛЬНОГО закладу

№12 ГРУДЕНЬ 2017

ЗАСТОСОВУЄМО ІКТ | *пам'ятка для педагога*

Як знизити шкідливість комп'ютера

Олена НОЧВІНОВА,
науковий співробітник відділу засобів навчання та обладнання Державної наукової установи «Інститут модернізації змісту освіти»



Додати в корисне

Аби роздрукувати статтю, оформте передплату

Аби завантажити статтю, оформте передплату

Матеріали для скачування:

Як_знизити_шкідливість_компютера.pdf 208 КБ

Чи була корисною стаття? :-((:-(:-| :-) :-))

створення мультфільму

Створюємо «пластиліновий» мультфільм: крок за кроком

пам'ятка

Упроваджуємо ІКТ в освітній процес закладу дошкільної освіти

час змін

Якщо очікуєш змін — змінюйся сам

Погортати Зберегти Роздрукувати

Вихователь-МЕТОДИСТ ДОШКІЛЬНОГО закладу

№12 ГРУДЕНЬ 2017

ЗАСТОСОВУЄМО ІКТ | *медіаосвіта*

Інтеграція медіаосвіти в освітній процес закладу дошкільної освіти

Олена КАЧУРА,
завідувач дошкільного навчального закладу (ясла-садок) № 280, Харків

Додати в корисне

Аби роздрукувати статтю, оформте передплату

Аби завантажити статтю, оформте передплату

Середньостатистична дитина вже з двох років перебуває під впливом інформаційного потоку, який надходить з телевізора, у три — вона виявляє доволі стійкі уподобання у виборі мультфільмів, а до п'яти років починає оволодівати комп'ютером. Ці ресурси несуть стільки інформації, що її складно опанувати навіть дорослому, що вже й казати про дитину. Запорукою становлення особистості, здатної активно й безпечно функціонувати в сучасному медіапросторі, є медіаосвіта. Як сформувати в дітей медіаграмотність в умовах дошкільного закладу?

Кіно і телебачення, комп'ютерні технології, радіо та інтернет нині активно впливають на розвиток дитини з перших днів її життя. Вона пізнає світ за допомогою всіх органів чуття. Проте обмеження рухової активності і щільний потік інформації, що надходить з різних джерел мас-медіа, часто формує у неї поверхневий образ навколишнього світу. Адже дітям дошкільного віку ще складно сприймати значний потік інформації, а тим паче — **фільтрувати та критично оцінювати** її. Тож педагоги мають готувати дітей до освоєння світу за допомогою медіаресурсів.

Процес здобування знань через медіа стане більш плідним і ефективним, якщо здійснювати його не спонтанно, а цілеспрямовано, відповідно до певної програми. Саме тому робота з інформацією та медіа стала важливим змістом освітнього процесу в нашому дошкільному закладі.

До складників медіаосвітнього середовища належать:

- медіаосвітні ресурси;
- психолого-педагогічні умови;
- сучасні технології навчання;
- програмно-методичне забезпечення;
- особистісно-орієнтована взаємодія суб'єктів освітнього процесу одне з одним та з медіаосвітніми ресурсами.

Оптимально організована медіаосвіта в закладі дошкільної освіти забезпечує загальнокультурне зростання дорослих, навчання їх медіаграмотності. Аона відкриває можливості для інтелектуального й особистісного розвитку дітей, а також всебічно розвиває дітей, допомагає навчити їх усвідомлено сприймати, критично осмислювати та інтерпретувати медіатексти. А ще сприяє підвищенню інтересу до навчання та його ефективності.

Така діяльність допомагає сформувати культуру спілкування, розширює загальні та соціокультурні знання, сприяє розвитку комунікативних та творчих здібностей.

Вчитися ніколи не пізно

Підгрунтям для організації медіаосвіти дітей є **медіаосвіта дорослих** — педагогів і батьків. Ми ознайомлюємо їх із новітніми медіаресурсами, даємо рекомендації щодо того, як сформувати медіакультурну особистість дитини, допомагаємо розв'язати проблемні ситуації, застерігаємо від типових помилок у вихованні.

Лише спільними зусиллями родини та педагогів закладу освіти можна досягти медіаграмотності дитини.

Навчаємо педагогів

Аби підвищити медіаосвітню компетентність педагогів дошкільного закладу, ми організовуємо методичну роботу в таких **формах**:

- педагогічні читання;
- семінари, зокрема проблемні та семінари-тренінги;
- аукціон педагогічних ідей;
- засідання круглого столу;
- ділові ігри;
- коучинг-консультування педагогів тощо.

Ми, зокрема, пропонуємо педагогам повправлятися в добиранні наочності для роботи із дітьми, наприклад оформити серії фотографій на різну тематику. Відтак сформовані добірки вихователі використовують на заняттях під час складання сюжетних розповідей, виготовлення коміксів чи дидактичних ігор, як-от:

- Паровозик із картинок.
- Будь уважним.
- Що зайве? тощо.

Навчаємо батьків

Участь батьків у впровадженні медіаосвіти має вагоме значення для успіху інноваційної діяльності закладу дошкільної освіти. Медіаосвітня взаємодія родини і педагогів дошкільного закладу передусім полягає у медіапросвіті й консультуванні батьків. Під час консультацій пояснюємо, що насамперед батьки на своєму прикладі мають:

- *ознайомлювати* дитину зі способами використання мас-медіа;
- *навчати* послуговуватися медіаресурсами під час спілкування з іншими людьми;
- *допомагати* дитині критично осмислювати медіатексти.

Наші педагоги також влаштовують для батьків вихованців тематичні **конкурси й виставки**, організовують тренінги,заохочують спільно з дітьми виготовляти газети, комікси тощо.

Батьки радо допомагають дітям малювати комікси на задану тему, як-от:

- Один день із життя моєї дитини.
- Казка для малюка.
- Моє місто найкраще.

Залучення родин вихованців до медіаосвіти пробуджує внутрішній потенціал «батьківства» («не бути гіршим за інших»), спонукає до спільної творчості, допомагає з користю проводити сімейне дозвілля.

Що наше життя? Гра!

Як свідчить практика, ознайомлювати дітей із засобами масової комунікації та формувати в них навички їх використання найліпше в ігровій формі. Тому ми розробляємо й активно застосовуємо в освітньому процесі медіаігри. Дидактичні матеріали до них добираємо чи виготовляємо самостійно. Це можуть бути тематичні картки, серії зображень, предмети-замісники тощо.

Користь медіаігор

Комплекс ігрових завдань, який практикують із дітьми наші педагоги, передбачає вивчення елементів історії медіа та основ аналізування медіатекстів. Такий підхід дає змогу підготувати дітей до подальшої взаємодії з інформаційним середовищем.

Під час ігор діти відкритіші до спілкування, а тому легше засвоюють культуру комунікації; вони зосереджені й активні, тож швидше набувають уміння працювати з медіатекстами.

Велике значення для реалізації ігрових форм роботи з дошкільниками на матеріалі медіа мають **розвивальні елементи**.

Під час занять ми застосовуємо комп’ютерні ігри, за допомогою яких діти залюбки вивчають абетку, вправляються в лічбі, відкривають для себе інші країни й континенти, вивчають іноземну мову тощо.

Ми залучаємо дітей до **спільного ігрового творчого процесу**, заохочуємо кожну дитину самовиражатися, виховуємо культуру використання сучасних медіа. Завдяки медіаосвітнім іграм у дітей активно розвиваються фантазія й уява, вони можуть відчути себе першовідкривачами, дослідниками і творцями.

Ігрове різноманіття

Педагоги нашого закладу освіти активно використовують такі **види медіаігор**, як-от:

- театралізовані;
- рольові;
- сюжетно-рольові;
- ігри-імпровізації тощо.

Наприклад, рольові медіаігри ми влаштовуємо переважно на підгрупових заняттях, коли діти створюють власні медіатексти. Така форма роботи дає змогу «приміряти» на себе ролі письменника, видавця, читача тощо, оцінити дії персонажів у різних ситуаціях. Пережиті під час гри емоції та почуття збагачують соціальний досвід дітей, розвивають упевненість у власних силах, формують життєву позицію та вміння відстоювати власну думку.

Як правило, найбільший інтерес у дітей викликають **творчо-пошукові ігрові завдання**. Дітям до вподоби брати участь у веселих конкурсах та іграх, вікторинах і змаганнях, складати медіатексти на задані або вільні теми, розігрувати невеликі костюмовані сценки, створювати власноруч творчі вироби, малювати тощо.

Музичний керівник нашого дошкільного закладу проводить на заняттях шумові медіаігри. Під час них діти складають «розповіді та казки без слів» за допомогою музичних інструментів та предметів, що утворюють різні звуки.

Медіаосвітню діяльність ми будуємо як **цілісну систему**. Ретельно добираємо такі форми роботи з медіаматеріалами, які сприяють формуванню естетичного смаку, образного мислення дітей, розумінню ними медіатекстів тощо. Кожне заняття підпорядковуємо чіткій меті, досягти якої можна, виконавши комплекс педагогічних завдань.

Творчість — найліпший учитель

Що іще діти люблять робити так сильно, як грати в ігри? Звичайно, творити. Тож на заняттях ми часто поєднуємо медіаосвіту із **художньо-продуктивною діяльністю**.

За допомогою програми Windows Movie Maker ми навчаємо дітей виготовляти **власні фільми**. Для цього дошкільники малюють ілюстрації, вихователі їх сканують, а потім монтують у фільм. Далі разом із дітьми добирають музичний супровід та відеоефекти. Така діяльність сприяє розвитку творчих здібностей і креативності дітей.
Створені фільми вихователі надалі використовують на заняттях та під час роботи з батьками.

У групових кімнатах закладу ми створили місця для постійних та змінних **осередків творчості**, де діти можуть зайнятися улюбленою справою за власним бажанням. Продукти творчої діяльності дітей демонструємо на виставках, на які запрошуємо родини вихованців.

Особливу увагу з огляду на доступність матеріалів та значний розвивальний вплив ми приділяємо створенню фотознімків, коміксів і газет чи журналів. Тим паче, що й самі діти завжди залюбки виконують ці завдання.

Скажіть «СИР»

Під час дидактичних ігор, на заняттях пропонуємо дітям фотографувати самих себе, своїх друзів чи найближчий простір, як-от ігровий майданчик, групові приміщення тощо. Перегляд фотографій дає змогу дитині побачити різний емоційний стан близьких дорослих і дітей, порівняти зображення із «живими» емоціями й настроєм.

Важливе значення має розвиток у дитини почуття **емоційної прихильності**, симпатії до близьких людей, співчуття до їхніх переживань і вчинків. Активізація емоційних переживань і відповідні асоціації допомагають дітям адекватніше сприймати знімки, глибше усвідомлювати людські почуття, свідомо контролювати власні емоції.

Особливого значення набуває перегляд «сімейних» фотографій під час роботи з дітьми в **період адаптації**. Тоді дитину мають оточувати позитивні емоції, і в цьому якнайліпше допомагають світлини із зображенням членів родини, рідної домівки, улюблених іграшок тощо.

Батьки наших вихованців роблять **фоторепортажі** із різних заходів освітнього процесу. Ці фотографії ми також використовуємо під час роботи з дітьми та долучаємо до «Сімейного фотоальбому дитячого садочка», який ілюструє історію закладу.

Бетмен, Супермен чи… життя групи?

Особливий і дуже цікавий вид медіаосвітньої діяльності, який ми практикуємо в закладі — створення коміксів. Діти обожнюють не лише читати, а й малювати їх, тож комікси є зручною формою комунікації та відкривають якісно новий підхід до роботи з інформацією.

Більшість людей вважають комікси розважальними текстами. Однак останнім часом вони стають визнаним видом мистецтва та літератури, тому все частіше їх використовують в освіті.

Унікальність коміксу як навчального методу зумовлена його гнучкою формою, яка відкриває широкий **простір для творчості**. Комікс характеризують:

- обмежена, але дуже експресивна лексика;
- цікавий візуальний ряд;
- чіткі графічні норми.

Завдяки цьому комікси здатні розвивати просторові уявлення, абстрактне та логічне мислення дітей, активізувати словниковий запас і творчі здібності.

Для початку ми пропонуємо дітям переглянути готовий комікс і визначити, як саме картинки відображають події. Відтак — за допомогою пантоміми **зобразити** ці події. У такий спосіб дитина «занурюється» у комікс, може ліпше відчути і зрозуміти події, емоції, характери персонажів тощо.

Після аналізування коміксів дітям легше впоратися з традиційною роботою із серією сюжетних картинок під час складання розповідей чи переказу. Зокрема, вони швидше розв'язують дослідно-пошукові завдання, як-от:

- склади кадри за порядком;
- знайди, чого не вистачає;
- домалюй відсутні деталі;
- намалюй наступні події;
- виклади зображення головного героя у відповідні кадри тощо.

4

складові медіаосвіти закладі дошкільної освіти: медіавиховання, медіаосвітня гра, медіанавчання, медіатворчість

На наступному етапі діти вчаться **добирати кадри** для своєї історії. Це можуть бути:

- нові пригоди улюблених персонажів —
  - традиційних для коміксів, як-от Бетмен, Супермен, Людина-Павук тощо;
  - нетрадиційних, як-от Фіксики, Котигорошко, Рапунцель;
- вигадані сюжети про освоєння далеких планет, еру динозаврів тощо;
- реальні чи вигадані події із життя групи, родини, друзів.

Малювання коміксів виявляє внутрішній потенціал дітей, їхні **інтереси та прагнення**. Діти вчаться передавати головне повідомлення за допомогою малюнків і вичерпного лаконічного тексту.

Коли преса найсвіжіша

Де журнали ще пахнуть фарбою, а газетні новини найактуальніші? Правильно, у видавництві. Педагоги нашого закладу ознайомлюють дітей із основами виготовлення преси та людьми, чия професія пов'язана з мас-медіа. Для цього якнайліпше підходить робота зі **створення друкованої преси**.

Як свідчить практика, виготовлення настінних газет за допомогою олівців і наклеювання картинок швидко набридає дітям, а педагогам — і поготів. Однак використання під час роботи комп'ютерних технологій, власноруч створених фотографій, малюнків значно урізноманітнює цей процес.

Особливо ефективними в такій діяльності є **ігри-стратегії**, коли діти самі обирають, ким вони хочуть бути — автором, редактором, ілюстратором, верстальником тощо. У такий спосіб діти бачать, як влаштоване видавництво «зсередини», розширюють знання про медіатексти, усвідомлюють необхідність створювати якісний медіапродукт.

Під час виготовлення засобів масової інформації за допомогою комп'ютерних програм педагоги **удосконалюють професійну компетентність**, а діти мають змогу оволодівати окремими способами роботи на комп'ютері, підвищувати рівень медіаграмотності.

Отже, медіа стають комплексним засобом освоєння дітьми навколишнього світу, а медіаосвіта — основою формування нового типу культури особистості. Медіазаняття вигідно відрізняються від традиційних форм освітнього процесу атмосферою самодіяльності й творчості, наочністю результатів виконуваної діяльності та можливістю реалізовувати творчі потреби.

Важливо, щоб задум кожного конкретного ігрового медіаосвітнього заняття чи інтеграція медіаосвітніх завдань у традиційний освітній процес відповідали інтересам та віковим можливостям дітей, сприяли розширенню знань, активізації пізнавальної активності й розвитку творчого потенціалу. І, звичайно ж, важливою умовою організації ігрових форм медіаосвітньої роботи є створення доброзичливої атмосфери на заняттях та щира зацікавленість педагога у спілкуванні з дитячим колективом і світом медіаресурсів.

Чи була корисною стаття? :-((:-(:-| :-) :-))

електронний журнал
Е-журнал: хочеш гортаєш, хочеш друкуєш

методична скарбничка вихователя
«Методична скарбничка вихователя»: новий рік, новий формат, нові можливості

пам'ятка для педагога
Як знизити шкідливість комп'ютера

Погортати Зберегти Роздрукувати

Вихователь-МЕТОДИСТ ДОШКІЛЬНОГО закладу
№12 ГРУДЕНЬ 2017

Додати в корисне
Аби роздрукувати статтю, оформте передплату
Аби завантажити статтю, оформте передплату

ЗАСТОСОВУЄМО ІКТ | *створення мультфільму*

Створюємо «пластиліновий» мультфільм: крок за кроком

Олена ДАНИЛЮК,
вихователь дошкільного навчального закладу № 37 «Ластівка», м. Житомир

Мультиплікація дуже близька до світу дитинства, позаяк у ній завжди є гра, політ фантазії і немає нічого неможливого. Це універсальний багатогранний спосіб розвитку дитини в сучасному візуально насиченому світі. Дитина може побувати в ролі сценариста, актора, художника і навіть монтажера. Вона ознайомлюється з різними видами творчої діяльності, отримує нову цікаву інформацію

Не секрет, що комп'ютер, фотоапарат та інші гаджети супроводжують сучасних дітей з раннього дитинства. За силою впливу на дитячу психіку комп'ютерні технології значно переважають над іншими засобами. Тому педагог має стати і для дитини, і для її батьків провідником у світ комп'ютерних технологій, допомогти дорослим сформувати основи інформаційної культури дошкільника. З огляду на це педагоги нашого дошкільного закладу поставили за мету ознайомити дітей та їхніх батьків з різними формами роботи з комп'ютером та іншими гаджетами. Одним з напрямів такої роботи є створення мультфільмів.

Якою буває анімація

Термін анімація (від *лат.* «anima» — душа) означає одушевлення, пожвавлення. У нас частіше застосовують термін мультиплікація (від *англ.* multiplication — розмноження) — спосіб, що дає змогу «оживляти» малюнки і предмети. Принцип анімації вигадали задовго до того, як брати Люм'єр *(Lumiere)* винайшли кінематограф. Бельгійський фізик Жозеф Плато *(Ioseph Plateau)*, австрійський професор геометрії Симон фон Штампфер *(Simon von Stampfer)* та інші вчені й винахідники використовували систему дзеркал з ліхтарем, аби відтворити на екрані зображення, що рухалися внаслідок обертання диска чи стрічки з малюнками.

На початку XXI століття популярними стали **комп'ютерніпрограми,** що дають змогу створювати мультфільми в різних техніках анімації. Особливо поширеними стали такі **техніки**, як-от графічна (мальована), об'ємна (матеріальна), пластилінова, лялькова, сипка, перекладна, голчастий екран, тіньова, комп'ютерна, 3D та 2D-анімація.

Ми ж вирішили ознайомити дошкільників з однією з найстаріших технік — **пластиліновою анімацією**. Привабливою, цікавою й корисною для дітей її роблять неповторні властивості пластиліну. Адже під час ліплення розвивається дрібна моторика рук, фантазія, уява. Діти вчаться координувати свої рухи, набувають нового сенсомоторного досвіду.

У жанрі пластилінової анімації працював відомий режисер-мультиплікатор Олександр Татарський, який створив такі мультфільми, як «Пластилінова ворона», «Падав торішній сніг».

Хто створює мультфільми

У мультфільмі мають бути дійові особи, які «поводяться» відповідно до сценарію. Тож, аби створити мультфільм, насамперед потрібно скласти сценарій і виготовити персонажів. Сценарії придумують **сценаристи**, а персонажів озвучують **актори**.

Алгоритм створення пластилінового мультфільму

Зрозуміти, де саме розвиваються події, глядач може, придивившись до предметів навколишньої обстановки — декорацій. Фахівців, що створюють декорації, називають **декораторами**. Вони можуть виготовити дерева, будинки, різні предмети побуту тощо. Якщо потрібно яскраво розмалювати інтер'єр будинку — на допомогу прийде **художник**.

Ролі цих фахівців під час створення мультфільму в дошкільному закладі зазвичай беруть на себе діти. Однак обов'язково має бути головна людина, яка керує усім процесом, яку слухають усі — і сценарист, і актори, і декоратори, і художники. Це — **режисер**. Він наставляє усіх учасників процесу, допомагає їм правильно виконати свої завдання. Цю роль покладаємо на дорослого — педагога або навіть когось із батьків. Адже дітям п'яти-шести років доволі складно самостійно узгоджувати свої дії й керувати таким громіздким процесом, як створення мультфільму.

Що для цього потрібно

Для «зйомки» своїх мультфільмів ми застосовуємо техніку стоп-моушен анімації (від *англ.* stop-motion — стоп-кадр), тобто створюємо **покадрову анімацію**. Її сутність в тому, що послідовність статичних кадрів, кожен з яких трохи відрізняється від попередього, створює враження руху. Які технічні засоби потрібні для стоп-моушен анімації?

Передусім це **фотоапарат та програми для відеомонтажу.** Створюючи мультфільм в умовах непрофесійної студії, замість цифрового фотоапарата можна скористатися смартфоном з якісною камерою. Програм створення мультфільмів існує чимало, зокрема Windows Movie Maker, Final Cut, Adobe Premiere, Pinacle. Найзручнішою, на наш погляд, є програма Sony Vegas Pro.

Також знадобиться **мікрофон і програма для оброблення звуку**, наприклад Audacity або Voice Changer Diamond. Якщо немає мікрофона, для запису звуку можна застосувати диктофон, який є в кожному сучасному телефоні. Диктофон зазвичай записує звук у форматі wav, який у разі потреби можна конвертувати в будь-який інший формат за допомогою безкоштовних онлайн сервісів. У електронному магазині Google Play є багато додатків для запису звуку. Для роботи зі створення мультфільму цілком згодиться один з безкоштовних.

Штатив потрібен, щоб фотоапарат закріпити на одному місці, наприклад на краю стола або стільця. «Майданчик», де будуть розгортатися події сюжету, та фон слід вибрати заздалегідь.

Комп'ютер або ноутбук використовуємо беспосередньо для оброблення матеріалів і монтажу мультфільму.

І, звісно ж, **пластилін.** Цеосновний матеріал для виготовлення персонажів і декорацій пластилінового мультфільму.

Як створити мультфільм

Процес створення мультфільму можна поділити на основні етапи або кроки. Розглянемо їх детальніше.

Вигадуємо сценарій. Найпростіший спосіб — вибрати невелику за обсягом казку, вірш або байку. Спочатку опрацьовуємо її з дітьми — розглядаємо ілюстрації, обговорюємо персонажів твору, визначаємо основну думку тощо.

Складніший варіант — написати власний сценарій. До цієї роботи інколи залучаємо батьків вихованців. Вони із задоволенням допомагають вигадати новий сюжет. Це найцікавіший момент створення мультфільму, адже як говорив відомий дитячий письменник Джанні Родарі *(Gianni Rodari)*: «Якщо ви хочете навчити дітей думати, то спочатку навчіть їх придумувати».

Отже, в основу сюжету можна покласти невеличку сценку тривалістю кілька хвилин. Головне — щоб мультфільм ніс у собі **завершену ідею, думку**.

Створюємо персонажів. Визначившись із сюжетом, переходимо до створення персонажів. Ліпимо їх із пластиліну. Вони можуть бути як пласкими — техніка, близька до перекладання, так і об'ємними — техніка, близька до лялькової анімації.

Виготовляємо декорації та фон. У «пластиліновому» мультфільмі декорації зазвичай теж із пластиліну. Хоча можна використати й інші матеріали. Наприклад, фоном може слугувати полотно, драпірування, коробки, зрештою — будь-які пластикові чи дерев'яні предмети. Ефектний вигляд мають металеві, блискучі речі, фольга і текстурні матеріали. Встановлюємо декорації на майданчику для зйомки.

Налаштовуємо освітлення. Щоб кадри вдалися яскравими, світлими, чіткими, важливу роль на знімальному майданчику відіграє освітлення. Ми віддаємо перевагу **штучному** освітленню, адже воно стабільне. Якщо використовувати фотоспалах або природне світло — на кадрах помітні коливання. Оскільки дії у нашому мультфільмі відбуваються на столі, знімальним прожектором може слугувати звичайна настільна лампа.

Знімаємо. Роль оператора зазвичай виконує хтось із дітей. Оператор займає місце біля фотоапарата, закріпленого на штативі. Інші діти — актори — забезпечують дії в кадрі: рухають персонажів і декорації відповідно до задуманого сюжету. Що більша деталізація руху персонажа, то природніші й плавніші його рухи. Під час зйомки стежимо, щоб статичні предмети, що створюють фон, не рухалися.

Не слід забувати й інші важливі **правила**:

- у декораціях можуть відбуватися зміни, наприклад подув вітер — дерево захиталося;
- у кадр не мають потрапляти сторонні предмети — руки акторів, тіні тощо.
- щоб рухи персонажів були чіткими, знімати потрібно з однієї точки, зафіксувавши фотоапарат, не віддаляючи і не наближаючи зображення.

Аби отримати мульфільм тривалістю дві-три хвилини, слід зробити не менш як 200-300 кадрів.

Монтуємо. Зазвичай монтаж мультфільму виконує педагог. Спочатку завантажуємо відзняті фотографії на комп'ютер, переглядаємо їх, видаляємо зайві кадри. Підганяємо розмір фото до єдиного формату. Нумеруємо їх відповідно до сценарію та імпортуємо у монтажну програму. Ми використовуємо SONY Vegas Pro. Встановлюємо необхідну **швидкість «програвання»** — найприйнятніше чотири кадри за секунду.

Озвучуємо. Якщо створюємо звуковий мультфільм, то за допомогою мікрофона або диктофона діти озвучують ролі. Вони по черзі записують голосовий супровід, промовляючи свої репліки на відповідному кадрі. Для запису текст ділимо на короткі відрізки. По-перше, дітям простіше записати кілька уривків невеликого тексту, ніж один довгий, а по-друге, вихователю легше потім опрацьовувати записи.

У «студії» під час запису має бути абсолютна тиша — жодних сторонніх звуків. За потреби можна створювати звукові ефекти на кшталт скрипу дверей, шуму прибою тощо.

Результат нашої роботи ми представили на заході «У родинному колі». Наші гості, передусім батьки, були приємно вражені, що їхні діти зуміли самостійно створити мультфільм. Тож ми активно готуємося до створення нового «шедевру». Адже зацікавлені діти наперебій пропонують власні сюжети для зйомок. Як засвідчив досвід, натхнення, бажання і дрібка фантазії дають змогу перетворити дошкільників на справжніх мультиплікаторів.

Чи була корисною стаття? :-((:-(:-| :-) :-))

пам'ятка

Упроваджуємо ІКТ в освітній процес закладу дошкільної освіти

медіаосвіта дошкільників

Медіаосвіта дітей дошкільного віку